可愛

用V領的T恤搭配百褶裙，並用長襪與高跟鞋創造出清爽的感覺。除了項鍊之外，還可以讓帶有花邊的小可愛在衣領露出，點綴出可愛的感覺。

活潑

用造型普遍的T恤搭配鬆垮的連身
褲，來給人隨興與可愛的感覺。用靴
合下半身以避免太過隨便，並增加活
動的印象。

成熟

用衣領較低並有亮片裝飾的T恤，搭配短版的西裝外套來營造出優雅與性感。下半身也調整出清爽的感覺，讓整體印象可以統一。

奇特

用印有糖果圖樣的露肩式T恤組合顏色各不相同的上衣跟緊身褲，創造出與眾不同的可愛造型。較大的蝴蝶結可以強調奇特的印象。

小可愛

用肩帶吊在肩膀上的女性用內衣，分成
口造型為直線（Top-line）與V字形的2
類別。基本上會與其他上衣一起穿著，
也有夏季專用，可以單穿的款式存在。

也可在肩帶加上蝴蝶結等可愛的裝飾。

不論搭配褲子還是裙子，都能增添女孩子可愛俏皮的印象。

Back

背部與前方基本上有著同樣的造型。但隨著款式的不同，也可以讓背部露出較大的範圍。

上衣選擇女
，給人年幼
襪也營造出

成熟

龐克系的服裝，選擇帶有毛皮的皮革身開襟外套。跟印有圖樣的T恤、皮、長靴組合，以冷淡的印象進行統一。

奇特

頭上那大型的蝴蝶結讓人印象深刻。為了強調氣球袖短身開襟外套那可愛的感覺，選擇氣球裙來進行搭配。不均衡的剪影也形成俏皮可愛的氣氛。

西裝外套

“Tailored” 是主要用在正式場合的剪裁風格的外套，特徵是稱為“Tailored Collar” 的衣領。紐扣數量以1~3顆為主流，但也有例外存在。跟正裝一樣通常不會使用最下面的那顆紐扣。

將紐扣鬆開也是休閒時才會看到的穿法。

若是穿上運動鞋等比較容易活動的鞋子，則容易成為TEENS的風格，必須多加留意。

Back

有時可以看到稱為Vent的開衩，但女用的款式大多沒有採用。

Vent

可愛

用3顆鈕扣的西裝外套搭配女用襯衫，給人清純的印象。重點在於用絲巾在胸口綁出來的蝴蝶結。

活潑

用2顆鈕扣的西裝外套配上連帽上
看之下似乎不均衡，但卻無損活
象，形成整潔的外觀。

成熟

簡單大方的穿上西裝外套來給人清爽的感覺。跟熱褲等可以突顯身體曲線的衣物配合，給人性感的印象。

奇特

使用4顆紐扣且衣擺較長、設計較為罕見的西裝外套，跟胸前款式奇特的女用襯衫搭配，以搖滾風格來統一整體的印象。

可愛

正面邊緣飾花邊的開襟羊毛衫穿起來超可愛，造型樸實的皮帶鞋也能更進一步強調可愛的感覺。

活潑

用3顆紐扣、造型普遍的開襟羊毛衫配女用襯衫、短褲、靴子，以自然的來穿著。將頭髮束起的兩個甜甜圈人印象深刻。

女用西裝背心

從前方合起或從頭上套下的無袖
被統稱為"Vest"。有時也會被
"Waistcoat"或"Gilet"。用紐扣固
款式，跟女用西裝外套一樣以1~3顆
流。

休閒款式會改變紐扣的數量跟位置。

跟波浪裙進行組合，給人有朝氣的印象。

配合整體的印象，選擇鞋跟不會太高的鞋子。

Back

特徵是跟女用西裝外套類
毛線編織跟填充絨毛的背心
有這種限制。

可愛

選擇帶有花邊的短身背心，跟連身裙還有腳環搭配在一起，給人可愛的感覺。

活潑

選擇紐扣跟鬆緊帶較大，並附帶毛領
心。裡頭則是搭配女用襯衫，給人學
般活潑好動的感覺。

小配件的畫法

花邊的畫法

基本

1 勾出內側與外側兩條線。外側的線用來當作指標。

內

外

2 一邊意識到凹凸一邊畫出波浪般的線條。這將成為花邊邊緣的部分。

3 決定花邊的中心點。從中心點往波浪的頂點來拉出輔助線。

中心點

4 順著輔助線，一邊意識到立體感一邊畫出花邊的外框線條。

5 意識到布料的縮緊與擴張來加上皺摺即可完成。

應用

用布料的折法來改變皺摺的形狀，或是改變布料邊緣的造型等等，有許多應用方式。

想要表現布的厚度時，可以隨著布料的厚度，來將這個部位消除。

蝴蝶結的畫法

扁平的蝴蝶結

用一塊布將另一塊布束起的類型，常常用來當作衣服的裝飾。

用比上方更細的布，來將另一塊布束起的類型。

用細的布將兩塊布束在一起的類型。常常當作制服的蝴蝶結來使用，多了兩條下垂的腳。

細細的蝴蝶結

用一條扁平的繩子打成蝴蝶結的類型。

用一條繩子打成蝴蝶結的類型。常用來當作制服的蝴蝶結領帶。

前端捲曲，用來綁花束的類型。

扁平蝴蝶結的應用

印有花樣。條紋狀的款式，打結部分的條紋必須呈垂直。

邊緣帶有花邊的蝴蝶結。裙子腰後的蝴蝶結大多是這種感覺。

質感接近絲巾的類型。因為綁成蝴蝶結，畫出布料重疊的感覺可以更為逼真。下垂的兩片較長時，可以做出皺摺使其飄揚。

鞋子的畫法

意識到彎曲的部分

就腳板的構造來看，幾乎只有腳尖的部分有彎曲。皮鞋穿久之後這個彎曲部分的皺痕將無法去除，運動鞋則會從這個部分開始破裂。

將腳包住的部分

綁鞋帶的鞋子可以鬆開，因此入口部位大多比較窄。皮鞋、潘普鞋則會比較寬。

腳尖的部分

腳尖在鞋子內部會稍微留有一些空間。

鞋底

畫上鞋底可以讓鞋子的感覺更加真實。

鞋跟

繪製有鞋跟的鞋子時，必須事先保留這個部分的高度來進行繪製。

左右寬度

在腳指根部稍微往下的地方，是鞋子左右最寬的部分。

鞋底的拱起

不論是運動鞋還是皮鞋，在鞋底拱起不貼地的部位，都會配合腳底的形狀來包上皮革（布料）。

彎曲

包覆的皮革（布料）

最為凹陷的部分

腳踝在這個區塊

意識到底部的形狀

● 襪子（褲襪）的種類

運動襪

腳踝襪

※包到腳踝

標準的襪子

靴子襪

※稍微比較長

高筒襪

※到膝蓋下方

膝上襪

吊帶絲襪

褲襪

泡泡襪

大腿襪

※比高膝襪更長，高到大腿一半左右。

高膝襪

※只到膝蓋上方，容易跟大腿襪混淆。

絲襪、褲襪、襪子，光是在此舉出的種類就有如此之多，另外還有五指分離的款式。絲襪跟褲襪的不同在於材質厚度（Denier），除此之外幾乎相同。

Preface 所有漫画风格都源于变形

序章

无论是漫画中的人物、道具还是场景都是由真实事物变形而来。变形率是漫画风格的重要依据。下面来看看同一个人物由于不同的变形率所导致的风格差异。

写实风格　变形率<50%　设定值，

非典型的少年风格　本书主要风格　60%<变形率<80%

漫画的所有风格与真实人物都有或大或小的差异。不同的风格选择依据题材而定。例如表现恋爱题材的漫画适合使用少女风格。

Q版：变形率>100%

少女风格·80%<变形率<100%

同一角色不同表情的绘制

喜怒哀乐的程度变化在同一人物的脸上如何表现，下面来了解一下。

从微笑到大笑

从吃惊到恐惧

从不满到发怒

从担心到大哭

Lesson 02 使用头身圈[illegible]人物的头身比

如何使用头身圈作为基准绘制准确的人体比例，并为同一个人物做头身比的变形是本节的主要内容。

使用头身圈画人体的方法

可以采用头身圈模板来绘制人体,其中的关键是找到7个标准点的位置。

头顶的位置

下巴的位置

乳头的位置

腰部的位置

耻骨的位置

膝盖的位置

大腿与小腿的长度比原则上是1:1。但将小腿画长一点可以使人物身材更加修长。

脚底的位置

头发厚度不计入头身比

挺胸动作使乳头位置提高

7头身

根据这些位置绘制出人体的结构图，再由结构图绘制出人物的具体形象

绘制侧面时也可以利用头身圈找准这7个点的位置进行绘制

Lesson 03

不同人物头身比例的刻画

影响人物头身比例的主要因素有3点：身高、年龄和Q版化。下面首先来了解一下人物在不同年龄阶段的头身比变化，再逐次讲解如何利用身高和Q版化对不同人物进行头身比刻画。

从幼儿到老年的头身比变化

从幼儿到老年会经历一个抛物线走势的头身比变化，在高中到成人时期会经历头身的相对稳定期。下面以一个人物为例看看其在不同年龄阶段有怎样的头身比变化。

"——→"代表生长趋势。

婴儿时期

真实比例为4~4.5头身，注意这里与Q版4头身是不一样的。

幼儿时期

小学时期

身体快速发育，基本达到6~6.5头身。

初中时期

高中时期

下面来看看将8头身的女性人物分别转化为4、3、2头身Q版人物的效果。

4头身

转化为4头身Q版人物时，身体缩小为原比例的1/3。保留少量腰身的刻画，手指和脚趾关节弱化。

3头身

转化为3头身人物时，身体变胖，看上去更加可爱。眼睛变大，较4头身而言眼珠更加明显。

8头身

这是一个8头身的女性角色，总体上看身体匀称，骨骼突出

2头身

转化为2头身后身体变得更小，脸更圆，性别特征基本忽略。头发刻画更加简略。手脚呈无指状。

正面

被下巴遮住的颈部

颈部与肩膀之间是带有斜度的，锁骨中间有一个凹陷。

半侧面

颈部与肩膀之间是带有斜度的，锁骨中间有一个凹陷

头颈肩连接不正确的情况。

半侧面头颈肩连接

半侧面半身像的绘制流程。

1 绘制出半侧面半身像人物的立体结构，注意颈部的穿插。

2 在头部添加头发和五官，并画出锁骨的位置

3 细化各部，细节……是眼睛画起来……半侧面……绘制完成

正侧面

正侧面观察颈部穿插在后脑勺部位

正侧面时锁骨发生透视变形而凸起。

男性的锁骨线更加明显。

背面

绘制颈肩背面时注意斜方肌、颈部、头部线条的交叉叠压关系。

斜方肌背面

后背颈肩连接的状态。

颈肩的透视

视平线

灭点

半侧面俯视的情况下，肩部会产生两点透视，锁骨和后背的延长线指向视平线的灭点，两肩相交于另一灭点

这时锁骨和后背线共同显示出肩膀的厚度

仰视时锁骨线平直，并与斜方肌相交。

低头或俯视时锁骨变形为曲线并向斜方肌环绕。

仰视时，颈部变短，肩膀视觉上产生了耸肩的效果。

向后弯曲环绕。

低头人像的绘制流程。

1 绘制出人物低头的模型图，注意肩膀厚度用三角区表示。

2 大概画出人物的五官和锁骨的形态。

3 确定发旋位置，画出头发的大致造型。

4 刻画发丝、五官等细节，低头人像绘制完成

胸部的表现

胸部是性别特征的重要表现，绘制逼真的胸部能增强人物的真实感。下面着重以女性胸部为例为大家详细讲解胸部的绘制技巧。

挺胸时锁骨凹陷处与两侧乳头的连接呈正三角形，如果含胸锁骨凹陷处的夹角会变小。

正面

女性胸部呈水袋状。朝向左右两边的外侧。

侧面

侧面呈钓钩状。

女性正侧面的绘制流程。

1 绘制出人物侧身的大致轮廓，注意女性乳房的半球形状

2 添加嘴唇、侧面锁骨、乳房与侧延伸线以及肩膀的大致轮廓

3 为人物添加五官和发型

4 细化线条，突出人物的细节表现，完成

女性胸部有大小的差异，一般来说，乳房越大下垂得越厉害，所以绘制时要注意大小的细微变化带来的不同。

胸部较小。

胸部适中。

胸部丰满。

会形成乳沟。

胸部较丰满时，不仅胸部的体积较大，而且较下垂。

不能将乳头朝向一个方向，这种绘制方法不属实。

半侧面

离视点较近一侧的胸部乳头是正对观测者的。

单手抬臂时，抬起的一边比另一边胸部高。

较大角度的俯视，在胸部中间会看见较开的距离。

光源在上时 胸部下半部分会出现阴影。

绘制仰视角度的胸部注意胸线是向上弯曲的。

穿内衣的效果 内衣有抬胸的作用，因此会产生较明显的乳沟

男性胸部的绘制技巧。

男性的胸部属于肌肉型多为方形。

侧面较平 有隆起肌肉。

男性胸部从结构上看与女性胸部有很大的区别 属于多肌肉是其主要特点

腰部与臀部的刻画

腰部和臀部是身体自然的过渡连接，男女的差异比较大。下面来学习如何刻画人体的腰部和臀部。

胸部

腰部

胯部

人的躯干由胸部、腰部和胯部连接而成。将这3部分用球体代表 胸腔的体积最大 胯部其次，中间连接处的腰部是最细的。

肩宽与盆骨宽度相当，腰部较细。总体呈葫芦形。

可以使用海绵卷来表现腰部的形态。

男性的躯干 [illegible] 窄，肩膀较宽 [illegible] 三角形。

正面

绘制腰臀部的正面时 主意与胸部自然过渡 腰部内收 肋线与肩膀横切面要对接

背面

绘制背面的躯干 在于胸部位置对应的背部有V形肩胛骨 并且要绘制出脊椎线

半侧面

绘制半侧面时离视点近的肋骨向外凸出 背部线条与腰部自然连接形成凹度较大的曲线

正侧面

绘制正侧面 [illegible] 体呈S形，小腹部 [illegible] 凸起。

在绘制腰臀部时有什么要点呢？下面一起来学习。

后仰时背部和臀部会形成褶皱。

弯腰时人体背部会有拉伸，，腹部会产生褶皱。

行走时注意，挺胸时腹部的中心线会向外凸出。

侧身弯腰的绘制流程。

1 首先用简单线条画出人物各部分的动态，注意中线向右弯曲。

2 根据"铁丝人"画出人体模型。

3 添加人物的五官及衣服的轮廓。

4 做细节处理，突出眼睛和衣服的色调。

侧身弯曲，腰部也会产生相应的褶皱 如果着装 在弯腰处会形成大量的挤压褶皱

女性的大腿和耻骨之间刻画出三角形漏空 会使角色看起来纤细有骨感。

臀部基本上是并排两个椭圆形。

如果绘制成正圆形就会产生缺乏重力的不真实感。

半侧面时的臀部离视点近的一侧会遮挡另一部分的区域。

臀部也有一些动态变化，比如常见的坐姿。

男性的臀部可以绘制得有肌肉感些，线条使用较硬的质感，显得比较真实。

身材比较健美的男性一般会有6-8块腹肌 绘制时用排线简单表现其阴影即可

伸直

绘制坐姿时，臀部拉腿部的截面与地面垂

绘制有魅力的后背

在实际剧情中，只有正面表现人物是不够的，有时还需要表现人物的背面。本小节来学习如何绘制有魅力的后背。

肩膀轮廓线与背部轮廓线的距离很近。

脊柱线

肩胛骨的形状呈三角形。

背部的躯干轮廓与正面基本一致。

臀部的交叉线与脊柱连接在尾椎处，如同向下的一个箭头符号。

人体后背裸身图

着装后，背面腰间处会形成堆砌褶皱若干。

在背面人物的臀部向视点位置突起，因此内裤的腿边应向上弯曲。

人体后背着装图

从背面看的转身动作，腰部产生扭转的肌肉褶皱。

背面加部分腿部动作

本例中人物右腿被遮挡，左边小腿产生明显的透视效果。

海绵卷示意图

绘制背部动作时，手臂的结构和动态也非常重要。准确绘制手臂的动作和透视变形是绘制背部结构的重要一环。

男性背部肌肉更显发达，因此背部隆起比女性高一些。

如果画得过高就成了驼背，失去了美感。

手臂弯曲挡住部分背部

完美的男性背影的绘制流程。

1 绘制出大致动态，注意背部脊柱线的走向

2 根据上一步绘制出人物的裸体轮廓

3 添加具体的人物造型

4 擦去辅助线，刻画细节，清理后完成

手臂和手的构造与刻画

手臂和手是人体四肢的重要组成部分，也是上半身动作表现的最首要部位，现在来学习人体上肢的刻画方法。

1. 手臂的绘制

手肘位置

手腕位置

前臂

上臂

人的手臂由上臂和前臂组成。两部分的长度约为1∶1

从背面观察手臂，手肘关节要用短线刻画出来。

凸起

绘制平伸的手臂时，注意肘部骨骼的变化

在肩关节处，手臂与肩部形成了一个凹陷区，这就是通常说的腋窝。

绘制男性手臂要表现肌肉感。

凹

凹

手臂弯曲时，肘关节的形状变化，两侧的凹陷要刻画出来

肱二头肌大小决定手臂的强弱

男性的手臂肌肉发达，肌肉可以用排线刻画出细节

2. 手的绘制

3个关节

手掌的厚度约力3厘米。

掌心有明显的纹路，值得注意的是，拇指和小指产生的纹路。

人的手一共由14个关节组成，除大拇指是2个关节以外，其他4指都是由3个关节组成。

大拇指的运动是左右运动。

其他4指」一般力前后运动。

灭点

视平线

手也是符合透视原理的，当手指并排时位于前方的手指看起来更长更粗。

手掌的绘制流程。

1 画出手掌的几个分区

2 刻画出手指的形状

3 刻画细节，绘制出掌纹

4 擦掉辅助线线稿 完成

握拳的内侧面

握拳的外侧面

握拳的手势

除大拇指外的4指形成3个平面，指尖的平面被掌心包裹。

握拳时手掌的横截面呈倒V形。

了解了手的基本画法后，来学习一下一些手势的绘制技巧。

胜利手势、食指和中指呈V形，绘制时注意两指的长度有差别。

测量的手势，拇指与测量指形成一定的夹角。上图是以食指为测量指。

一个侧面下的指引手势，食指与拇指连接，形成一个坡面。

竖大拇指的手势，与握拳的手相似，只是拇指竖立。

招揽的手势，该手势手掌轻轻卷握，手指放松，食指伸出并上下摆动。

放松的垂下，注意手在放松下垂时，小指比其他3指更为卷曲。

轻掀帽檐的手势。

绘制时注意食指和拇指轻轻贴合，食指弯曲，拇指伸直。

抬眼镜的手势与掀帽檐的手势一致

握东西是常见的手上动作，下面我们来学习“握”的画法。

所握物体的粗细不同，“握”的手势也有很大的差异。握啤酒罐和握粉笔的手着力点是不同的，前者靠掌心；后者靠食指、拇指的压迫。

握麦克风

4指和拇指围成一个漏空的缝隙，缝隙大小取决于物体的体积

拿

抱

提

腿部和脚的构造与刻画

腿部与手臂共同组成了人物的四肢，它承担着诸多功能性的作用，比如走、跑、跳等基本姿势都由腿脚完成。下面来学习绘制腿和脚部。

1. 腿的绘制

大腿

膝盖

小腿

人的腿部是由大腿、膝盖、小腿3部分组成。大腿与小腿的长度比约为1 1

半侧面的小腿肌肉向外侧显现。

侧面的腿部走向呈S形。

背面的膝盖处有横T形腘窝。

人腿的肌肉与外形轮廓

180° 以上的区域，小腿不能到达。

小腿以膝盖为圆心做半周运动

脂肪丰富的腿部平骨 大腿较粗，适合用于女性的绘制。

肌肉型腿部能见肌肉的凸起 小腿肚很大 适合绘制男性角色。

2. 脚部的绘制

脚背离地面的高度就是脚掌的平均厚度。

脚部示意图

脚背的横截面呈拱形。

正面

背侧面

脚部的外侧面和内侧面画法基本一致，区别在于内侧面大脚趾离视点近，外侧面小脚趾离视点近。

绘制时注意足弓的高度。

脚背的拱形扇面在侧面角度下的形态。

外侧面

一些不同的脚部动态。

相对于手来说，脚的动作较少。下面介绍几种典型的脚部姿势。

翘起

这时要绘制出部分脚底，并注意脚的透视。

足尖用力

脚趾关节弯曲，呈Z形。

踮脚

后跟抬起　脚掌点地

绘制穿鞋的脚

鞋子的立面拆分图

任何鞋子都由后跟、鞋面、鞋底和鞋帮组成。高跟鞋也不例外，只是鞋底上加高了鞋跟。

高跟鞋上面。

绘制台脚的鞋子，主要鞋的大小不要与脚差异太大

鞋的侧面角度的绘制要与脚的角度保持一致

正面的鞋不见鞋跟部分。前掌因为透视变大

靴子实际上就是在普通鞋子上加高了鞋帮。筒形开口的大小要与小腿粗细合适。

在运动中，鞋子根据脚的动态会产生扭曲或挤压

Q版角色手脚的变形

Q版角色的手脚相对于写实的手脚产生了很大的变化，减少手指和关节是变形的要领。

减少关节

大拇指为1个关节，其他4指为2个关节。

每个手指只保留一个关节

减少手指

正常的手 大拇指有2个关节，其他4指为3个关节。

拇指外的其他4指连成一体

某些风格里手指不易弯曲

下表反映了正常头身到4、3、2头身的手脚的变化。

正常头身	4头身	3头身	2头身

Lesson 02

绘制准确的人体主要靠3条线

要绘制准确的人体主要找准中心线、耻骨线和肋线的位置及变化。下面进行详细介绍。

中心线是保持人体平衡感的命脉

中心线是将人体分为左右两边的虚拟直线，掌握中心线的意义在于绘制出对称准确的人体。

假设将人体放在鸡蛋里。半侧面情况下，中心线将朝扭转方弯曲，大致呈C形。

当面部和身体的朝向相反时，虚拟的中心线将发生扭曲，大致呈S形。

人体以中心线为基准呈左右对称。

如果沿中心线绘制出半边人体。

镜像复制后可以得到完整的人体。

半侧面的中心线状态。

耻骨线是决定人体比例的关键

之前在人体比例章节中学习过耻骨线将人体大致分为等长的两部分。接下来学习如何利用耻骨线绘制身材修长的人物。

耻骨

下面左右两图上半身长度一致。

右图的耻骨线位置在身高的1/2处。

小孩的耻骨线位置较低，一般在身体的1/2以下。

要绘制身材修长的人物，可保持上身长度不变，只用拉长腿部的长度即可，这时耻骨线的位置就在身高的1/2以上了。

肋线体现人体的存在感

肋线是一条表现身体厚度的虚拟辅助线，它纵贯腰际、下达脚踝，将身体分为前后两个部分。

肋线的位置

人体立方体示意图

由于胸部向前凸起
因此肋线分出的前半部分
比后半部分大

肋线跟随腰部内收。

海棉卷示意图

肋线的起源在腋窝的
中心。

肋线向上延伸可通过
耳根至头顶

抬臂动作可以使肋线
发生拉伸。

肋线缝纫线

肋线也是服装重要的
裁剪线

Lesson 03

设计一个完美的裸身像

在学习了身体各部分的画法后，下面来现场观摩一个美少女裸身像的绘制流程。

从中心线开始绘制

绘制之前，首先要定位人物的中心线朝向，以便画出更加准确侧面的人体。下面来看看具体的绘制过程。

绘制时注意身体的轻微扭转

1 绘制出人物的头部轮廓和身体中心线的位置

2 定位出肩、腰、耻骨的位置。

3 画出面部十字线，并向下绘制身体轮廓

4 画出肩膀，并在头长的 倍长的地方绘制胸部

5 绘制出身体的宽度 注意女性腰部的内收曲线

6

8

6 开始绘制人物的下半身，勾勒出人物右腿的外形

7 擦掉下半身的中心线，以便绘制右腿。

8 开始绘制人物的右腿，注意两腿之间要留出[illegible]角区，以显示女性角色身材的修长

人物的躯干绘制完成

9 为人物添加比例适中的双臂

注意这里手部不用刻画得太细，只需画出其大致轮廓即可

设计人物的五官和发型

绘制好人物大致的裸体轮廓后，开始给人物添加有个性的五官和发型。

1 开始设计人物的服装，首先绘制出人物上衣的衣领。

2 设计适合人物的发型。这里将人物定位于成熟的御姐形象。

3 在此，人物的大致外形已绘制完成，从眼睛开始刻画细节

眼睛刻画完成，注意两眼的大小、位置都要对称。

4 刻画脸型，这时可以将画面随时旋转，以便画出对称、漂亮的瓜子脸

5 然后从发旋处开始绘制头发，注意头发的绘制要用顺滑的笔触。

6 头发绘制好以后开始刻画身体的局部，这里从锁骨的绘制开始

7 加深胸部的线条，修改和调整最初的草稿线

8 刻画出人物两腿之间的区域，这里可以用较重的笔触体现体积感

9 细化手指，并加深手上的色调，体现出立体感

10 画出左手臂腋下的发丝，注意与肩上的发丝走向一致

11 刻画出膝盖处的凹陷，用细小的排线表现。

12 擦去被手臂遮挡的身体轮廓线

13 刻画抬起的左手臂

14 对左手的手形进行刻画，注意这里要突出手腕的关节

15 最后用橡皮清理线条，将不需要保留的辅助线擦去

16 对人物的瞳孔进行了涂黑，人物全身像绘制完成

完成后可以将画纸翻过来看一下线条，了解作品是否有扭曲的地方，立即修改

Lesson 04 身体不同侧面和视角的表现

平视、俯视、仰视，以及正面、侧面、背面共同构成了人体的三维角度，在这些视角下的人体该如何表现，是本小节探讨的重点。

水平视角下不同侧面的表现

平视状态下正面、背面、侧面、半侧面的身体有着不同的表现和绘制方法。

1. 正面、背面

女性的正面躯干基本上呈正三角形。

男性的正面躯干基本上呈倒三角形。

女性的腿可以表现得稍微内曲一点，表现羞涩的感觉。

人体背面与正面的外轮廓是基本一致的，注意肩胛骨和臀部的表现以及手脚的正反表现。。

女性正面

男性正面

人体背面

以背面绘制为主的动态表现

高低视角下人物的身体表现

俯视和仰视是绘制人体的难点，下面来看看这两种人体在这两种视角下的表现。

1. 俯视

俯视示意图

俯视是观测点在物体上方形成的观察效果。

俯视角度下人体的身体长度变短，因此头部显得很大。

可见肩膀的厚度

轻微俯视的情况下人体的变化不大，但是肩膀的厚度能表现出人体的俯视状态

俯视身体的绘制流程。

1 首先画出俯视状态下的人体动态骨架

2 勾勒出动态下的动态结构

离视点近的肩膀看
起来又宽又大。

上臂要比下臂明显
要长。

大角度半侧面俯视
的情况下，离视点远的
只脚被腰部遮挡。

俯视角度的臀部，视觉上变。

大角度半侧面人体结构

头顶位置

正面的大角度俯视下胸部会
挡腰部和腿部的部分区域。

背面的俯视，小腿肚比脚踝要
大许多 那是由于小腿肌肉凸起造
成的视觉误差

脚背会露出来，并变得很小

2. 仰视

仰视示意图

仰视是指视点在物体下方产生的视觉效果。

仰视的人体会给人下大上小的感觉。

仰视到一定程度时 可以看见躯干下方的中心点。

大腿过长

仰视效果使女性的臀部 腿部变大 感觉丰满 性感

仰视下手在视觉上比较突出。

在人体变形时注意各部分的比例尺寸。

在运动状态下，轻微仰视能增强人物的动态感，特别是跑动和跳跃。

该人物的臀部、腿部有明显的透视变化。

右脚的位置离视点最近，因此最突出。

仰视跑动的绘制流程。

1 用简单线条勾勒出人物动态特点，注意仰视的关节点可以画得大一些。

2 在步骤1的基础上添加人体的骨部分结构。

3 在人体结构上添加具体造型

4 细化各部分的细节，绘制完成

瘦骨嶙峋的体态刻画

瘦弱体态整体上内收，身体关节大而突出。

正常体型

瘦弱体型

三角形的脸型更有利于刻画消瘦型人物。

瘦弱型的小孩看起来头部较大。

瘦弱的女性腿部中间的悬空区域较大。

四肢瘦弱、关节突出，是瘦弱型人物的整体特征

瘦骨嶙峋的人物只用在骨骼上画出一层薄薄的肌肉就能表现出来。

人体动态基础

Lesson 01 人体的运动原理

人的身体是由关节连接的，所有部位的运动都是以关节为中心点进行的。

人体各部分的运动规律

颈肩、腰胯、腿臂等部位的运动构成人体动态的重要环节，这里将腰胯运动放到后面详细讲解，先来看其他4个部位的运动原理。

1. 颈部运动

颈椎理论上可以做到180°的旋转，以及上下左右的运动。

颈椎关节是头部运动的核

低头（向下运动）

抬头（向上运动）

头部的左右运动。绘制时注意头发的走向始终保持垂直。

右偏

正

左偏

左右的扭转与左右运动不同，是以颈椎为中[illegible]，向左或向右的扭动，后面的章节会详细讲解扭头的画法

侧面的扭头，面部为半侧面状态。

背面的[illegible]面部[illegible]画得太正[illegible]侧面为好[illegible]则有些别扭。

2. 肩部运动

肩部运动是由锁骨、肩关节、斜方肌共同完成的。

手提重物时，肩膀向上收紧，形成耸肩动作

放松状态下的肩部自然下垂

刻意垂肩的情况。

垂肩到一定程度会引起腰部的弯曲。

放松时垂肩的绘制流程。

1 用圆圈表示关节绘制出人物放松垂肩的动作

2 在动作图基础上绘制出人体结构。

3 添加五官和发型的大致轮廓。

4 刻画各部分细节，画出人物锁骨、肚脐等局部

3. 手臂运动

转动到一定角度时，肩关节的位置会有一定的变化

手臂可绕肩关节做360° 旋转，但这个旋转的平面并不会与身体平行。

上臂可绕肘关节做1

这里将肩膀往外送时，可使手臂看起来很长

身体向上提升，有仰视的效果。

手臂的动态多种多样，在第4章中进行过介绍，可以查看前面的内容，以巩固该知识点

绘制手臂的运动时，也要注意随着手臂收缩而造成的身体结构上的变化

要动感就要“扭”起来

很多学习者对画出动感流畅的姿势深感头痛，其实只要将人物的腰部进行合理扭转就可以轻松解决动态僵硬的问题。

转

腰部的扭动是身体扭动的关键

女性扭动的躯干显得更加妩媚。

正面静态站立有左右对称的美感，但缺乏动感

僵直的站着显得很静态

向右送胯的站姿显得更加自然有动感。

整个身体动态线呈S形

轻微的扭动，虽然幅度很小，还是比僵直的动态更有张力。

着装后人体的扭动主要表现在衣服的褶皱上

以腰部为中心形成的扭动

人物的上半身有向右转动的趋势，而胯部则朝向正面。

但是扭动的姿势不能过分，有时候过分的扭动会使动作反而变得别扭

正常的接球姿势

上身夸张的扭动使人物失去重心。

整个动作失去了平衡，几乎是不可能完成的过分扭动

Lesson 02 绘制经典的上半身动作

上半身动作是人物动态表现的基础，躯干的侧转和扭动主要靠脊椎完成。下面详细了解一下上半身动作的绘制技巧。

绘制弯曲的上身动作

上半身的弯曲主要分为左右侧弯、前倾和后仰4种典型的状态。

弯腰时 腰的两侧一边拉伸 边收缩

可将躯干分为3个部分的方体 …

腰部侧弯时 两腿要向外 …

动态结构图

左弯

右弯

侧弯腰动作的绘制流程。

1 画出弯腰的姿态。

2 画出人体结构图 注意胸部受重力向下。

3 添加人物的各个细节。

4 细化人物的各部分细节 … 黑短裤 … 画面色调

胸

背

躯干的前倾和后仰，从正侧面进行观察。

前倾

后仰

上半身在正常情况下能弯曲到以下两个极限。

正面看弯曲的腰部被胸部遮挡。

腹部会产生很多的向下弯曲的褶皱线。

前弓

后仰

正侧面后仰

半侧面后仰

半侧面后仰，腰部以上部分呈仰视状态，而以下部位则是平视状态。

对脚底进行极度夸张变形，表现出人物踢腿一瞬间的力量感。

身体与腿的比例失衡，造成了踢腿瞬间的冲击感。

镜头在踢出腿的斜下方。

腿部线条的虚化表现出速度感

仰视效果

镜头在踢出腿的下方。

人体上半身的扭动表现出踢腿的招式为360°的回旋踢

从下往上看的臀部结构

头侧向一边也是痛得大叫的明显特征

跌倒在此表现疼痛导已经无法支撑身体的直立。

低垂的头加上面部的阴影线表现出强烈疼痛的表情

腹部疼痛的典型动作是双手捂着肚子，半蹲或全蹲在地上

身体侧弯 表现腰部疼痛

上身前倾 加大肩膀的厚度

双膝紧靠是女孩子疼痛时的特点

有时候手腕的疼痛也可以放到腰部按住

耸肩也可以很好的表现出人物内心的喜悦，下面看看不同耸肩的情况代表的含义。

不耸肩的话　没有激动的感觉

耸肩表现出人物情绪激扬

使用半侧面的耸肩动作更适于表现激动的情绪

开心激动的表情

双肩上
提　此手腕
拳　并有向
外翻开的趋
势

如果手伸得太直就比较做作了

向外翻的拳头怎么画?

掌心握拳。

掌心握拳的仰视效果

准备起跳的瞬间单腿踮地

高兴得抬手，但没有跳起

双手伸直，并起跳，表现出更加激动的情绪。

一只手弯曲、一只手伸直，表情扭曲，是典型的打哈欠动作

开心跳跃的绘制流程。

1 先绘制出两臂张开、两腿弯曲的动作走向，主角脊柱线向右上方弯曲

2 根据动态图添加人体的结构轮廓。

3 在人体结构上添加人物五官、发型以及服装的大致造型

4 细化五官、服饰等细节，深化手套、领带等部分的色调，完成

托住头部的手势

手撑地坐 一腿弯曲 腿伸直也表现出人物的放松状态。

两腿紧闭的话显得较为拘谨。

身体倾斜 两腿自然分开 托住头部是休闲坐姿的特点。

休闲坐姿的绘制流程。

1 首先表现出人物坐姿的动态，以及与道具的配合

2 再绘制人体模型图，注意腰部的扭动。

3 添加人物各部分的细节 强调休闲表情的刻画，休闲坐姿的草图就完成了。

学习用品是学院题材的少女漫画中常见的道具之一。其中，书包的出镜率极高。

造型普通的斜挎包

肩带贯穿包面的单肩包

女生喜欢用可爱的卡通娃娃装饰

方形手提包，男女生都适用。

手与手提包的契合。

文具的立体表现。

各类笔的绘制注意是在圆柱形上加以装饰。

ENGLISH

书本、卷笔刀是在不同高度的立方体上添加细节和装饰

背着斜挎包的女生，清纯可爱

一些首饰、发饰等小饰物在少女漫画中也经常出现。绘制或设计时注意体现它们的风格。

发夹的基本造型

[illegible]出各种不同花形的夹子。

蝴蝶结与尾夹

首饰、发饰等小道具的添加可以使角色形象更加鲜明

蝴蝶结

领带

发箍

蝴蝶结的绘制流程。

1 画出蝴蝶结的大致轮廓

2 将外轮廓修饰得圆[illegible]并表现出凹陷的褶皱

3 [illegible]

Lesson 04 自然物的描绘

山川、植被等自然物是户外场景的重要组成部分，这里将列举几种常见的自然物，介绍它们的绘制技巧。

山、石的绘制技巧

山、石的绘制在于把握其基本形态，山等较远的景致注意使用“写意”手法，不必过细刻画。

一座山的基本型是立方锥。

下面来学习漫画中山的绘制流程。

群山的[illegible]的连接与重叠

1 画出群山的大致形态，并划分出主峰的立体面

2 细化山的轮廓[illegible]

越[illegible]的山峰颜色越[illegible]，甚至可以省去立体面的刻画

3 进一步刻画山的细节，用颤抖的线条刻画山的轮廓，直至完成

下面来学习如何刻画棱角分明的石头。

裂纹的位置可以随意刻画。

1 画出石头的大体轮廓

2 分出石头的立体面，并用抖动有力的线条刻画石头凹凸不平的表面。

3 最后，刻画石头表面的[illegible]画石头的关键一步。

河流的绘制方法

绘制河流主要注意水道的弯曲透视和水流的纹理刻画。首先看看如何准确绘制出弯道。

1 大致定位出有透视的轨迹

2 加粗河道转弯处的线条以增强立体感，并添加立体的河岸、水中的石头等细节

3 用初步的线条表现草皮，以及流水的纹路

扫动的线条要随意一点，太有规律反而不真实

4 添加树木、桥梁等细节，并给整个画面添加上明暗表现，完成

风云闪电的绘制方法

漫画中对风云闪电的表现也有其规律，形态和意境的把握是绘制的关键。

1. 云

1 绘制出积云的大致轮廓 大小两部分的组合要单独勾勒出来

2 用随意的抖动线条刻画出云棉花状的形态 注意大小两部分相交处也要刻画出来。

3 在云的下端部分刻画出阴影相交处要单独表现，

2. 闪电

1 画出闪电的叶脉状走向。

2 加粗线条 并表现出闪电的力度。

3 在线的中部做反白处理

但在自然界中的云和闪电 多为“阴刻”效果，因此上述只介绍了它们的形态，具体应用中要结合网点完成制作。

3. 风

漫画中风的表现主要通过风的轨迹 落叶的飘动 树木的摆动方向以及人物头发、裙子等外物去抽象的表现风力。

如何表现大自然的植物

植物的远近与其表现有很大差异，较远且巨大的植物可用写意的方式勾勒出外型。微距的植物则需要细致刻画。

1. 树木

1 首先大致绘制出树冠 树干的结合 主要树冠可以分为很多部分的重叠。

2 用抖动线条刻画树木的枝叶 主要树干总体垂直，但要表现出树皮的凹凸感。

3 刻画出树冠的阴影 注意每 簇单独表现。

4 为树干涂上灰色以突出树干的本色

进深

地平线

一排整齐树木的绘制,要根据透视原理

树叶可以以"簇"为单位总体刻画 不必一片树叶 一片树叶的去写真

2. 花朵

接着来看看花朵的绘制方法。

画出花心的结构，并按照顺时针的方向一圈圈添加花瓣。

添加的花瓣的圈数越多，画开得越繁盛。

注意画面的交错重叠。

Lesson 01 漫画线条的把握与处理

在漫画中，线条构成了丰富的画面，对线条的把握和应用是漫画学习者必须修炼的重要一课。

勾线的技巧

漫画中有多种类型的线条，包括直线、曲线、抖动的线条。下面看看几种典型的线条。

入峰

出峰

具有“出峰”和“入峰”的曲线。

有较大线头的射线。

波浪线。

直线。

我们为这幅草稿做勾线

勾勒外轮廓时可以任意旋转画面以方便运笔。

1 首先使用G笔尖勾勒人物的外轮廓。

线条交叉处可以加重线头，表现出体积感

2 在外轮廓勾好后，换用圆笔尖仔细勾勒人物内部细节，这里从脸部轮廓的线条开始

3 人物的眼睑可以由很多的细线排列而成，这样看来较灵活，不死板

4 勾勒人物的头发应使用顺滑的曲线。

5 仔细勾出人物的耳朵、手等小局部。

6 最后用较轻的笔触勾勒出衣物的褶皱。

7 擦掉铅笔草图，线稿就完成了。

使用拷贝台勾线

在草稿太乱的情况下，尝试换一张纸进行勾线，这时需要用到拷贝台。

回形针

夹子

拷贝台

将白纸与草稿用回形针或夹子前后固定

放在拷贝台上进行勾线。

Lesson 03 选择合适的网点纸增强画面效果

网点纸是漫画后期处理中必不可少的增效工具，除表现物体的本色外，还可以刻画灰度的阴影。本节将重点介绍网点纸的使用。

使用网点表现物体的光影

使用网点表现物体的光影之前，需要先来了解光影的基本原理。

光影基本原理

明暗交界线的位置。

物体受强光照射时阴影为黑色

不同方向的光源在物体上有如下的阴影表现。

光线在人物面部的各种表现。

右半侧光源

如何添加对话文字

根据各地阅读习惯的差异，不同国家的漫画所添加的对话文字也有一定的差异。这里以国产漫画和日本漫画为例为大家讲解对话文字的差异。

国产漫画的阅读顺序

日本漫画的阅读顺序

对话文字的编排方式也有一定的差异

国产的文字编排顺序是，从上到下，从左至右的横向排版模式

日本漫画中大多制版对话文字的顺序是，从右到左的纵向排版模式

有的对话框中的文字可以根据声音的大小进行合理的字体变化或造型。这也是漫画文字特有的方式。

多人组合

多人组合是指两人以上的人物组合，绘制多人组合时要注意主次关系。

并排式多人组合，视觉中心落在位置居中的人物身上

另外　有一种表现主次角色关系的重叠式多人组合。漫画人物登场时经常使用这一方式

Lesson 03 [illegible]

以上讲解了很多单幅漫画的构图形式，而内容的表现也是单幅漫画的关键。下面以一个单幅漫画为例，为大家详细介绍一下单幅漫画的完成创作过程。

在设计之初根据头脑中的印象做涂鸦

本次设计一幅以“灯”为主题的单幅漫画。

[illegible]

画出心里所想的一些人物形象和动作表现。

也可以直接构思单幅漫画的全貌

[illegible]

试着添加人物的具体形象，这里先做了一个日式风格的涂鸦，如左图所示。

最终确定以中国风为主的奇幻单幅，灯则以中国古代油灯为原型。

整理草图后制作线稿

草图完成后，使用拷贝台等工具进行描线。下面针对本单幅作品详细介绍一下勾线要注意的地方。

细致勾勒人物的五官，表现一个十二三岁小女孩的感觉。

火焰则选择黑发绘制技巧画出黑色的火心，周围添加一些零散的燃烧灰烬。

手上的珠链可直接涂出来。

衣服转角处等要用G笔画粗，表现出体积感。

线稿完成图

运用

1 在
墨

3

运用后期处理知识制作完成效果

使用网点纸进行贴网，制作最终的完成效果是很关键的一步。下面看看本案例中贴网要注意的地方。

灯笼的线条做虚化处理，用美工刀刮去部分线条。

注意刻画铜质油灯的质感。

1 在贴网之前先给要涂黑的区域上黑墨。注意明暗调子的均衡。

2 对人物进行贴网，注意光源方向。

注意灰网可以稍大一些。

3 对火焰进行贴网。先覆盖大于火焰区域的一层灰网。

4 用美工刀和刮网刀刻出火焰的外焰形状。

火焰完成后的效果。

5 用渐变网贴图火焰以上的区域。

6 用刮网刀刻画出火焰在背景上的照射效果。

这一步非常细节，因此用刀或者网点橡皮都要与纸面保持较大的角度。

7 刮出云的明暗，可以选择写意的手法。

8 最后用橡皮擦出背景灯的照射效果。

完成图